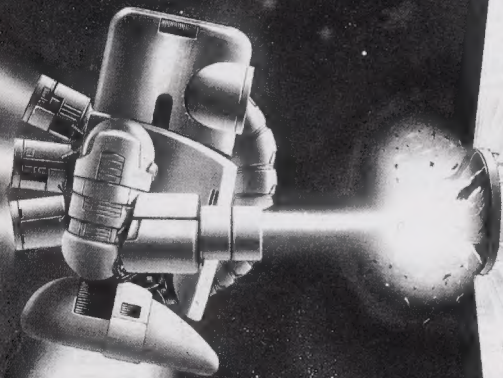


# ATOMIC ROBO-KID



**PLAYER'S GUIDE**

# **ATOMIC ROBO KID INSTRUCTION MANUAL**

## **LOADING INSTRUCTIONS**

### **COMMODORE AMIGA & ATARI ST**

Switch on computer and insert disc (on Amiga 1000 the 'Kickstart' disc must first be used).

### **COMMODORE C64 DISC**

Insert disc in drive I. Type LOAD""",8,1 and press RETURN

### **COMMODORE C128**

Type GO64 and press RETURN. When prompted, type Y followed by RETURN. Now follow C64 instructions.

### **SPECTRUM CASSETTE**

If available, use TAPE LOADER. Otherwise type LOAD"" and press ENTER. Press play on tape recorder.

### **AMSTRAD CASSETTE**

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on tape recorder.

### **AMSTRAD DISC**

Insert disc in drive. Type :CPM and press ENTER.

## LOADING DIFFICULTIES

We are seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you do experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch the computer off and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User Handbook that accompanied the computer or consult your Software Dealer for advice. In case of continued difficulty, if you have checked all the hardware for possible faults, please return the game to THE PLACE OF PURCHASE.

CUSTOMER ENQUIRIES/  
TECHNICAL SUPPORT (0734) 311666  
ACTIVISION (U.K.) LTD.  
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,  
READING RG2 0JN

## GAMEPLAY

The cutest, bravest Robo Kid is here!

Having just graduated from the Universal University of Space Combat, Kid is on his very first mission - to travel deep into enemy territory and destroy everything that gets in his way... he must fight his way through at least 24 levels, (from a choice of 28, some levels have more than one exit) to complete his mission. He starts his mission armed with a standard blaster, but by shooting the relevant objects, the Kid picks up an arsenal of deadly weapons.

The Atomic Robo Kid can fly or walk, searching for secrets and entering new levels. Every third level finishes with a terrifying creature, which is trapped in a room with the Kid. When defeated he must enter an exiting battlemode where he fights a one-to-one duel with another similar robot. Watch out for the little Dragon who, when touched, gives access to a shop full of weapons.

## CONTROLS

At the start of the game the Kid cannot fly. He achieves this by jumping up and collecting a gem that say's "FLY" next to it, (not in C64 version, there is no walk option in this version) pressing up and fire simultaneously will give the Kid flight. If at any point the Kid touches the floor, he will walk, to fly again press up and fire simultaneously. During the course of a game, you will come across a number of Metal Birds. If these are shot they will turn into a small gem (same as the Fly gems). This gem can be picked by the Kid to give him extra weaponry. The type of weaponry the gem will give you will depend on the text that is printed beside the gem. (The Commodore 64 version does not have text next to the gem, the colour of the gem determines what weaponry will be given. See table below). If there is not text next to the gem, then picking up four of these gems will give you a shield, (Thrushu) this is not activated until you next take a hit, then it last approx. 30 seconds. (This shield is not present on the C64 version). Weapons are displayed at the bottom of the screen, current weapon in use is highlighted.

## PICK UP'S INCLUDE:

Speed up	Increase Kid's flight speed (temporarily)
Fire 2	Increase power and size of Kid's normal fire
3 way	Kid fires a blue 3 way beam laser
5 way	Kid fires a five way beam with limited range
Rensha	Kid has auto fire for 30 seconds
Thrushu	The next enemy bullet Kid hits he gets a shield and faster speed for 30 seconds
Missile	Kid gets a missile Bomb which can be fired in any of 8 ways (using the joystick)
Fly	Receives this at the start of the game, makes him fly

## COMMODORE 64 PICK UP'S

Green	3 way fire
Red	Fire 2
Yellow	Missile
Blue	5 way fire

# JOYSTICK / KEY LAYOUTS

## ST/AMIGA

### Joystick

UP	Fly up/jump if walking
DOWN	Fly down
LEFT	Fly left / walk left
RIGHT	Fly right / walk right
FIRE	Fires in direction Kid is facing. if missile is used then any of 8 directions can be fired in.

(If you walk off the edge and fall you will fall faster than flying down. To fly at any point push up and fire simultaneously).

### Keys

F1	Music on / off (toggle)
F2	Sound FX on / off (toggle)
F3	Weapons select on / off (toggle) - (you can change weapons using either the SPACE BAR or by holding the fire button down for more than 1/2 second. This can cause some grief but enables all hands on the joystick type playing styles. So if you find you would rather change weapon on the

space bar press F3 and that will disable the fire button from changing weapon. The default is the fire button. (The space bar can always be used, F3 only toggles the fire button on / off.

SPACE BAR	This cycles throughout the weapons you have collected.
P	Pause (toggle)
Return	Abort game

## COMMODORE 64

### Joystick

UP	Fly up
DOWN	Fly down
LEFT	Fly left
RIGHT	Fly right
FIRE	Fires in direction Kid is facing. If missile is used then any of 8 directions can be fired in. Holding fire button gives continuous fire. (No walking on C64)

### Keys

F1	Music On
F3	Music Off
F5	Sound FX on
F7	Sound FX off

SHIFTLOCK    Pause  
SPACE BAR    Change weapon

## **SPECTRUM / AMSTRAD**

### **Joystick**

(See ST/Amiga)

### **Keys**

LEFT    T, U or O

RIGHT   Y, I or P

UP       Q, W, E or R

DOWN     A, S, D or F

FIRE     Z, X, C, V, B, N, M or SHIFT or SPACE

ABORT (when paused) CTRL + ESC (Amstrad) or BREAK (Spectrum)

## **TIPS**

The most useful weapon to have is the Missile Bomb! This is because it is the only weapon that destroys your enemy's bullets. Only enemy bullets will kill you, everything else just slows you down apart from the end beasts - touching any part of these will be fatal.

## **CREDITS**

### **ST AMIGA**

Coding        JEFF GAMON  
Graphics       MAK COMPUTER GRAPHICS  
Music          MARTIN WALKER

### **COMMODORE 64**

Coding        MICHAEL J. ARCHER  
Graphics       MAK COMPUTER GRAPHICS  
Music          MARTIN WALKER

### **SPECTRUM / AMSTRAD**

Coding        SPIDERSOFT  
Graphics       MAK COMPUTER GRAPHICS  
Music          MARTIN WALKER / SPIDER SOFT  
Produced by   NICK DAWSON  
Associate  
Producer       NICK GOLDSWORTHY  
Tested by      NICK GOLDSWORTHY / RICHARD GALLAGHER  
Instruction  
manual by      NICK DAWSON

A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTION IN ASSOCIATION  
WITH MARJACQ MICROS  
ATOMIC ROBO KID COPYRIGHT 1989 UPL.  
LICENSED TO ACTIVISION (U.K.) LIMITED

# **ATOMIC ROBO KID MANUEL D'UTILISATION**

## **CHARGEMENT**

### **COMMODORE AMIGA & ATARI ST**

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette [Amiga 1000: utilisez d'abord la disquette 'Kickstart'].

### **COMMODORE C64 DISC**

Insérez la disquette dans l'unité 1. Tapez LOAD"" et appuyez sur RETURN.

### **COMMODORE C128**

Tapez GO64 et appuyez sur RETURN. A l'invite, tapez Y et appuyez sur RETURN. Puis procédez comme pour le C64.

### **SPECTRUM CASSETTE**

Utilisez TAPE LOADER, si disponible. Sinon tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur Play pour les lecteurs de cassettes.

### **AMSTRAD CASSETTE**

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur Play pour les lecteurs de cassettes.

### **DISQUETTE AMSTRAD**

Insérez la disquette dans l'unité. Tapez :CPM et appuyez sur ENTER.

## **DIFFICULTES DE CHARGEMENT**

Nous essayons d'améliorer constamment nos produits que nous soumettons à des contrôles très stricts pour vous apporter une qualité irréprochable. Si vous rencontrez des difficultés de chargement, cela provient plutôt d'une procédure erronée que du produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre l'ordinateur et de répéter soigneusement les opérations de chargement, en vérifiant que vous suivez bien les instructions correspondant à votre ordinateur et à votre logiciel. Si les problèmes continuent, consultez le Manuel de l'Utilisateur joint à l'ordinateur ou demandez conseil à votre distributeur de logiciels. En cas de difficultés persistantes et si vous avez recherché sur votre matériel toutes les défaillances possibles, retournez le jeu à votre POINT DE VENTE.

CUSTOMER ENQUIRIES/  
TECHNICAL SUPPORT (0734) 311666  
ACTIVISION (U.K.) LTD.  
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,  
READING RG2 0JN

## JEU

Voici Robo Kid, le plus gentil et le plus brave !

Diplômé ès Combat Spatial, frais émoulu de l'Université Universal, Kid part pour sa toute première mission - il doit se glisser au coeur du territoire ennemi et détruire tout ce qui se trouve sur son chemin... il doit d'abord franchir au moins 24 niveaux, [parmi les 28 niveaux, certains ont plus d'une issue de secours] pour réaliser sa mission. Il commence armé d'un pistolet standard, mais en tirant sur les objets qui conviennent, le Kid se constitue un véritable arsenal d'armes mortelles.

L'Atomic Robo Kid peut voler ou marcher, à la recherche de secrets. Tous les trois niveaux, le Kid se retrouve enfermé avec une créature terrifiante. S'il est battu, il affronte en duel un robot semblable à lui. Prenez garde au petit Dragon, qui, si vous le touchez, déploiera toute sa panoplie d'armes.

## CONTROLES

Au début du jeu, le Kid ne peut pas voler. Il y parvient en sautant en l'air et en attrapant une gemme à côté de laquelle est écrit le mot "FLY" (sauf dans la version C64 où il n'y a pas d'option 'Marcher'). En appuyant sur 'Haut' et sur 'Feu' simultanément le Kid réussira à voler. Si, à un moment donné, le Kid touche le sol, il marchera ; pour voler appuyez à nouveau sur 'Haut' et sur 'Feu' simultanément. Durant le jeu, vous rencontrerez un certain nombre d'Oiseaux métalliques. S'ils sont atteints par des balles, ils se transforment en petites gemmes (identiques aux gemmes Fly). Ces gemmes donneront au Kid des armes supplémentaires. Le type d'armes que les gemmes vous donnent dépend du texte imprimé à côté d'elles. (Dans la version Commodore 64 version, il n'y a pas de texte à côté de la gemme, c'est sa couleur qui détermine le type d'armes qui sera donné. Voir le tableau ci-après). Si vous ramassez quatre gemmes qui ne comportent pas de texte, vous obtiendrez un bouclier, (Thrushu). Celui-ci ne s'active que lorsque vous recevez un coup, il dure alors approximativement 30 secondes. (Ce bouclier n'existe pas sur la version C64). Les armes s'affichent au bas de l'écran, l'arme en cours d'utilisation est surlignée.

## LES OBJETS RAMASSES :

Speed up	Accroît la vitesse de vol de Kid (temporairement)
Fire 2	Accroît la puissance et l'ampleur des tirs normaux de Kid
3 way	Kid tire un rayon laser bleu 3 directions
5 way	Kid tire un rayon laser 5 directions à portée limitée
Rensha	Kid a un tir automatique de 30 secondes
Thrushu	le prochain tir ennemi activera le bouclier du Kid et sa vitesse augmentera pendant 30 secondes
Missile	Kid a une fusée qui peut être tirée dans 8 directions (à l'aide du joystick)
Fly	Lui est accordé au début du jeu, lui permet de voler

## LES OBJETS RAMASSES AVEC COMMODORE 64

Vert	Tir dans 3 directions
Rouge	Tir 2
Jaune	Missile
Bleu	Tir dans 5 directions

## JOYSTICK / CLAVIER

### ST/AMIGA

#### Joystick

HAUT	Voler haut/Sauter (si Kid marche)
BAS	Voler vers le bas
GAUCHE	Voler/Marcher vers la gauche
DROITE	Voler/Marcher vers la droite
FEU	Tire dans la direction de Kid. Si un missile est utilisé, il peut être tiré dans une des 8 directions.

(Si Kid dépasse le bord et tombe, il tombera plus vite que s'il volait vers le bas. Pour voler vers un point, poussez vers le haut et tirez en même temps).

#### Keys

F1	Musique on / off
F2	Effets sonores on / off
F3	Sélection armes on / off - (changez d'armes en utilisant la BARRE D'ESPACEMENT ou avec le bouton de tir enfoncé plus de 1/2 seconde. Cela peut causer des problèmes mais permet de garder les mains libres pour manipuler le joystick Mais si vous préférez changer d'arme à l'aide de la barre d'espacement, appuyez sur F3 et

cela empêchera le bouton de feu de changer d'arme. Le bouton de feu est le bouton par défaut. (La barre d'espacement peut toujours être utilisée, seule F3 active/désactive le bouton de feu).

BARRE ESP. Passe en revue les armes que vous avez ramassées  
P Pause (on/off)  
Return Abandonne le jeu

## COMMODORE 64

### Joystick

HAUT Voler haut  
BAS Voler vers le bas  
GAUCHE Voler à gauche  
DROITE Voler à droite  
FEU Tire dans la direction de Kid. Si un missile est utilisé, il peut être tiré dans une des 8 directions. Le maintien du bouton feu enfoncé donne un tir continu. (Pas de mode Marche pour le C64).

### Touches

F1 Musique On  
F3 Musique Off  
F5 Effets sonores on  
F7 Effets sonores off

MAJUSCULES Pause  
BARRE ESP. Changer d'arme

## SPECTRUM / AMSTRAD

### Joystick

(Voir ST/Amiga)

### Touches

GAUCHE T, U ou O  
DROITE Y, I ou P  
HAUT Q, W, E ou R  
BAS A, S, D ou F  
FEU Z, X, C, V, B, N, M ou MAJUSCULE ou ESPACEMENT

ABANDON (lorsque arrêté) CTRL + ESC (Amstrad) ou  
BREAK (Spectrum)

## TUYAUX

L'arme la plus utile est la fusée missile ! Parce qu'elle est la seule arme à pouvoir détruire les balles de vos ennemis. Seules les balles ennemies vous tueront, tout le reste vous freinera - à l'exception des monstres à la fin - si vous en touchez un, c'en est fait de vous.

## REMERCIEMENTS

### ST AMIGA

Codage      JEFF GAMON  
Graphiques    MAK COMPUTER GRAPHICS  
Musique      MARTIN WALKER

### COMMODORE 64

Codage      MICHAEL J. ARCHER  
Graphiques    MAK COMPUTER GRAPHICS  
Musique      MARTIN WALKER

### SPECTRUM / AMSTRAD

Codage      SPIDERSOFT  
Graphiques    MAK COMPUTER GRAPHICS  
Musique      MARTIN WALKER / SPIDER SOFT  
Produit par    NICK DAWSON  
Producteur  
Associé      NICK GOLDSWORTHY  
Testé par      NICK GOLDSWORTHY / RICHARD  
                    GALLAGHER  
Manuel  
d'utilisation    NICK DAWSON

A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTION IN ASSOCIATION  
WITH MARJACQ MICROS  
ATOMIC ROBO KID COPYRIGHT 1989 UPL.  
LICENSED TO ACTIVISION (U.K.) LIMITED

## ATOMIC ROBO KID BEDIENUNGSANLEITUNG LADE-ANWEISUNGEN

### COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Computer einschalten und Diskette einlegen (Amiga 1000  
Benutzer: zuerst Kickstart benutzen).

### COMMODORE C64 DISKETTE

Diskette in Laufwerk 1 einlegen. LOAD"\*", 8, 1 eingeben  
und RETURN drücken.

### COMMODORE C128

GO64 <RETURN> eingeben. Bei Aufforderung Y eingeben  
und RETURN drücken, dann wie beim C64 vorgehen.

### SPECTRUM KASSETTE

Wenn vorhanden, TAPE LOADER benutzen. Sonst LOAD""  
schreiben und ENTER drücken. PLAY-Taste des  
Kassettenrekorders betätigen.

### AMSTRAD KASSETTE

CTRL und kleine ENTER-Taste drücken. PLAY-Taste des  
Kassettenrekorders betätigen.

### AMSTRAD DISKETTE

Diskette einlegen. :CPM <ENTER> eingeben.

## PROBLEME BEIM LADEN

Wir bemühen uns um eine laufende Verbesserung unserer Produkte und unterziehen sie den strengsten Qualitätskontrollen, damit sie den Kunden in einwandfreiem Zustand erreichen. Schwierigkeiten beim Laden des Programms sind daher eher woanders als beim Programm zu suchen, weshalb wir Ihnen empfehlen, bei Auftreten eines Problems den Computer aus- und wieder einzuschalten und dann die Ladeprozedur sorgfältig zu wiederholen. Vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige Ladeanweisung (Computer, Kassette oder Diskette) benutzen. Sollte das Problem weiter andauern, ziehen Sie das Handbuch zu Ihrem Computer zu Rate oder wenden Sie sich an Ihren Fachhändler. Wenn alles nichts nützt und sämtliche Hardware auf mögliche Fehlerquellen überprüft wurde, bringen Sie das Softwarepaket an die Verkaufsstelle zurück.

CUSTOMER ENQUIRIES/  
TECHNICAL SUPPORT (0734) 311666  
ACTIVISION (U.K.) LTD.  
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,  
READING RG2 0JN  
ENGLAND

## GAMEPLAY

Der netteste, tapferste Robo Kid ist hier!

Frisch von der Universal-Universität für Kampfwissenschaften im AI, übernimmt Kid seine erste Mission: eine Reise tief ins Feindesland, um alles zu vernichten, was ihm über den Weg läuft... durch wenigstens 24 Ebenen (aus insgesamt 28 — manche haben mehr als einen Ausgang). Zu Beginn ist er nur mit einer Standard-Blaster-Kanone ausgerüstet, aber durch Abknallen der richtigen Objekte sammelt er ein ganzes Arsenal tödlicher Waffen.

Unser Atomic Robo Kid kann fliegen oder zu Fuß gehen, Geheimnisse ergründen und neue Ebenen erkunden. Am Schluß jeder dritten Ebene trifft er auf ein fürchterliches Geschöpf, mit dem er in einer Kammer eingeschlossen ist. Wenn er dieses besiegt hat, schaltet das Programm auf einen spannenden Kampfmodus um, in dem Kid ein Duell mit einem ähnlichen Roboter durchstehen muß. Aufgepaßt auf den kleinen Drachen — wenn man ihn berührt, hat man Zugriff auf ein riesiges Repertoire an Waffen.

## STEUERUNG

Zu Anfang des Spiels kann Kid nicht fliegen. Er verschafft sich diese Fähigkeit, indem er hochspringt und ein Juwel schnappt, das mit "FLY" beschriftet ist (Ausnahme: C64er Version, wo es keinen Fußgängermodus gibt). Durch Drücken von "Hoch" und FEUER erhält er die Fähigkeit des Fliegens. Wenn immer er den Boden berührt, geht er zu Fuß; um wieder zu fliegen, ist die Kombination Hoch und Feuer zu drücken. Im Verlauf des Spiels tauchen eine Reihe von Metallvögeln auf. Wenn man sie abschießt, verwandeln sie sich in kleine Juwelen (wie das FLY-Juwel). Diese Juwelen geben dem Kid zusätzliche Waffen (welche erkennt man an der Beschriftung). (In der C64er Version sind die Waffen stattdessen farbkodiert., vgl. die Tabelle weiter unten.) Wenn keine Beschriftung zu sehen ist, ergeben vier Juwelen zusammen einen Schild (Thrushu), der jedoch nicht aktiviert wird, bis Du einen Treffer einsteckst. Die Wirkungsdauer ist etwa 30 Sekunden. (Die C64er Version hat keinen Schild.) Waffen werden am unteren Bildschirmrand angezeigt, wobei die aktuell im Einsatz befindliche hervorgehoben ist.

### DINGE, DIE MAN EINSAMMELN KANN:

Speed up	Zeitweilige Beschleunigung für Kid
Fire 2	Verstärkung für Kids Feuerkraft

3 way	Kid feuert einen blauen 3-Weg Laserstrahl
5 way	Kid feuert 5-Weg-Laser mit beschränkter Reichweite
Rensha Thrushu	Kid hat 30 Sek. lang Dauerfeuer Bei der nächsten feindlichen Kugel wird Kids Schild aktiviert und sein Tempo wird 30 Sek. lang beschleunigt.
Missile	Kid bekommt eine Raketenbombe, die in 8 Richtungen gefeuert werden kann (mit dem Joystick).
Fly	Zu Anfang des Spiels: Befähigung, zu fliegen.

### COMMODORE 64 OBJEKTE

Grün	3-Weg Feuerkraft
Rot	Feuer 2
Gelb	Rakete
Blau	5-Weg-Feuer

## JOYSTICK / TASTATUR

### ST/AMIGA Joystick

HOCH	Hoch fliegen/Hoch springen
RUNTER	Nach unten fliegen

LINKS	Nach links fliegen/gehen
RECHTS	Nach rechts fliegen/gehen
FEUER	Feuert in die Blickrichtung von Kid. Bei Verwendung der Rakete stehen 8 Richtungen zur Wahl.

(Wenn Kid über den Rand hinausgeht und stürzt, fällt er schneller als er fliegen könnte. Zum Fliegen gleichzeitig Hoch und Feuer drücken.)

## Tasten

F1	Musik ein/aus
F2	Soundeffekte ein/aus
F3	Waffenauswahl ein/aus. Zum Wechseln der Waffe die LEERTASTE benutzen oder den Feuerknopflänger als 1/2 Sek. drücken. Dies kann etwas Mühe machen, sorgt jedoch dafür, daß man alle Hände am Joystick halten kann. Wenn Du also die Waffen lieber über die Leertaste wechselst, drücke F3, um den Feuerknopf für diese Funktion zu deaktivieren. Standardmäßig ist jedoch der Feuerknopf dafür zuständig. (Die Leertaste kann immer benutzt werden, F3 schaltet den Feuerknopf ein/aus.)
LEERTASTE	Durchläuft alle eingesammelten Waffen.
P	Pause (ein/aus)
Return	Spielabbruch

## COMMODORE 64

### Joystick

HOCH	In die Höhe fliegen
RUNTER	Nach unten fliegen
LINKS	Nach links fliegen
RECHTS	Nach rechts fliegen
FEUER	Feuert in die Blickrichtung von Kid. Bei Verwendung einer Rakete kann in einer von acht Richtungen gefeuert werden. Festhalten des Feuerknopfes aktiviert Dauerfeuer. (C64: kein Gehmodus.)

### Tasten

F1	Musik ein
F3	Musik aus
F5	Soundeffekte ein
F7	Soundeffekte aus
SHIFTLOCK	Pause
LEERTASTE	Waffe wechseln

## SPECTRUM / AMSTRAD

### Joystick

(Siehe Beschreibung zum ST/Amiga)

## **Tasten**

LINKS	T,U oder O
RECHTS	Y, I oder P
HOCH	Q,W,E oder R
RUNTER	A, S, D oder F
FEUER Z, X, C, V, B, N, M oder SHIFT oder LEERTASTE	
ABBRUCH	(im Pausenmodus) CTRL + ESC (Amstrad) oder BREAK (Spectrum)

## **TIPS**

Die nützlichste Waffe ist die Raketenbombe, denn sie ist die einzige, welche die feindlichen Kugeln zerstört. Nur feindliche Kugeln können Kid umbringen, alles andere bremst ihn nur — mit Ausnahme der Monster am Ende jeder Ebene: eine Berührung ist hier in jedem Falle tödlich!

## **MITWIRKENDE**

### **ST AMIGA**

Kodierung	JEFF GAMON
Grafik	MAK COMPUTER GRAPHICS
Musik	MARTIN WALKER

### **COMMODORE 64**

Kodierung	MICHAEL J. ARCHER
-----------	-------------------

Grafik	MAK COMPUTER GRAPHICS
Musik	MARTIN WALKER

## **SPECTRUM / AMSTRAD**

Kodierung	SPIDERSOFT
Grafik	MAK COMPUTER GRAPHICS
Musik	MARTIN WALKER / SPIDER SOFT
Produzent	NICK DAWSON
Koproduzent	NICK GOLDSWORTHY
Tester	NICK GOLDSWORTHY / RICHARD GALLAGHER
Original- anleitung	NICK DAWSON

A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTION IN ASSOCIATION  
WITH MARJACO MICROS  
ATOMIC ROBO KID COPYRIGHT 1989 UPL.  
LICENSED TO ACTIVISION (U.K.) LIMITED

# **ATOMIC ROBO KID MANUALE D'ISTRUZIONE CARICAMENTO**

## **COMMODORE AMIGA & ATARI ST**

Accendere il computer ed inserire il disco (sull'Amica 1000 inserire prima il disco "Kickstart").

## **COMMODORE C64 DISCO**

Inserire il disco nel drive 1. Digitare LOAD "\*",8,1 e premere RETURN.

## **COMMODORE C128**

Digitare GO64 e premere RETURN. Alla domanda rispondere Y seguito da RETURN. Poi seguire le istruzioni del C64.

## **SPECTRUM - CASSETTA**

Se disponibile usare TAPE LOADER. Altrimenti digitare LOAD e premere RETURN. Premere il tasto PLAY sul registratore.

## **AMSTRAD - CASSETTA**

Premere CTRL e il tasto ENTER piccolo. Premere PLAY sul registratore.

## **AMSTRAD - DISCO**

Inserire il disco nel drive. Digitare :CPM e premere ENTER.

# **PROBLEMI NEL CARICAMENTO**

Facciamo del nostro meglio per migliorare la qualità dei nostri prodotti che devono superare severi controlli prima di giungere a voi. Se avete dei problemi durante il caricamento probabilmente questo non dipenderà dal programma. Sugeriamo pertanto di spegnere il computer e di seguire attentamente le istruzioni per il caricamento, stando bene attenti ad usare il set di istruzioni adatto al vostro computer e software. Se continuate ad avere problemi consultate il Manuale dell'utente che accompagnava il computer o il vostro rivenditore. Nel caso le difficoltà persistano, dopo aver verificato tutte le possibilità di errore nell'hardware restituite il gioco al RIVENDITORE PRESSO CUI LO AVETE ACQUISTATO.

CUSTOMER ENQUIRIES/  
TECHNICAL SUPPORT (0734) 311666  
ACTIVISION (U.K.) LTD.  
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,  
READING RG2 0JN

## IL GIOCO

Il più furbo, il più coraggioso: Robo Kid è qui!

Appena laureatosi nell'Università Planetaria di Combattimento Spaziale, Kid è alla sua prima missione: dovrà penetrare nel territorio nemico e distruggere tutto ciò che trova sul suo cammino... deve combattere in 24 livelli (da una scelta di 28, alcuni livelli hanno più di una uscita) per completare la sua missione. Inizia la sua missione armato solo di una lancia, ma colpendo gli oggetti importanti il Kid raccoglie un intero arsenale di armi mortali.

Il Robo Kid atomico può volare o camminare, scoprire segreti ed entrare in nuovi livelli. Ogni tre livelli completati appare una creatura terrificante, che è intrappolata in una stanza con il Kid. Dopo averla sconfitta egli può ingaggiare un eccitante duello dove combatte contro un robot simile a lui. Attenti al piccolo drago che, se toccato, dà accesso ad un negozio pieno di armi.

## COMANDI

All'inizio del gioco Kid non può volare. Ne è capace solo dopo aver fatto un salto e raccolto la gemma con "FLY" scritto accanto (non nella versione per C64, non c'è l'opzione del camminare in questa versione). Il Kid si fa volare premendo contemporaneamente il tasto SU e FUOCO. Se il Kid tocca il suolo inizierà a camminare. Per farlo volare ancora premere di nuovo contemporaneamente SU e FUOCO. Durante il gioco incontrerete un sacco di uccelli metallici. Se li colpite si trasformeranno in una piccola gemma, simile a quelle "FLY". Il Kid può raccogliere queste gemme per guadagnarsi armi extra. La gemma darà il tipo di arma stabilita dalla scritta che vi si trova accanto. (La versione per Commodore 64 non ha scritte accanto alle gemme, ed il colore della gemma determina il tipo di arma che si ottiene. Vedi la tavola sottostante). Se non c'è nessuna scritta accanto alla gemma, raccogliendo quattro di queste avrete uno scudo. "Thrushu": non viene attivato sinché non prendete un altro colpo, poi dura circa per 30 secondi. (Questo scudo non è presente nella versione per C64). Le armi sono mostrate in basso sullo schermo: quella attiva al momento è illuminata.

## GLI OGGETTI DA RACCOGLIERE:

Speed up	Aumenta temporaneamente la velocità di volo del Kid.
Fire 2	Aumenta la potenza e la forza del normale fuoco del Kid.
3 way	Kid fa fuoco con un triplice raggio laser.
5 way	Kid fa fuoco con un raggio a cinque fasci di lunghezza limitata.
Rensha	Fuoco continuato per 30 secondi.
Thrushu	Il prossimo colpo nemico che Kid colpisce gli guadagna uno scudo e maggiore velocità per 30 secondi.
Missile	Kid ottiene un missile esplosivo che può essere lanciato in otto modi differenti (usando il joystick).
Fly	Questo si ottiene all'inizio del gioco e serve per il volo.

## OGGETTI DA RACCOGLIERE NEL C64

Verde	fuoco a tre raggi
Rosso	fuoco a due raggi
Giallo	missile
Blu	fuoco a cinque raggi

## JOYSTICK / CLAVIER

### ST/AMIGA

#### Joystick

SU	Vola verso l'alto/salta (camminando)
GIU'	Vola verso il basso
SINISTRA	Vola/cammina verso sinistra
DESTRA	Vola/cammina verso destra
FUOCO	Fa fuoco nella direzione verso cui è rivolto il Kid. Se si usa il missile si può far fuoco in qualsiasi delle 8 direzioni.

(Se camminate oltre il limite e cadete giù, cadrete più veloce che volando verso il basso. Per volare verso un punto qualsiasi, premete SU e FUOCO contemporaneamente).

#### Tasti

F1	Sonoro acceso/spento (interruttore)
F2	Suono acceso/spento
F3	Scelta armi acceso/spento - (potete cambiare arma usando la BARRA SPAZIATRICE o premendo il pulsante FUOCO per più di mezzo secondo. Può essere un po' complicato, ma vi consente di sfruttare al massimo le possibilità del

joystick. Allora se preferite cambiare arma con la BARRA SPAZIATRICE premete F3 e questo disattiverà il pulsante FUOCO. Il modo standard è con il pulsante FUOCO. (La BARRASPAZIATRICE si può usare sempre, il tasto F3 inserisce o disinserisce il pulsante FUOCO.

Barra spaz.	Passa in rassegna le armi che avete raccolto.
P	Pause (on/off)
Return	Abandone le jeu

## COMMODORE 64

### Joystick

SU	Vola in alto
GIU'	Vola in basso
SINISTRA	Vola a sinistra
DESTRA	Vola a destra
FUOCO	Fa fuoco nella direzione verso cui Kid è rivolto. Se si usa il missile si può sparare in qualsiasi delle 8 direzioni. Tenendo premuto il bottone si ha il fuoco continuato. (Non può camminare nel C64).

### Tasti

F1	Sonoro acceso
F3	Sonoro spento
F5	Suono acceso

F7	Suono spento
SHIFTLOCK	Pausa
BARRA SPAZ.	Cambio arma

## SPECTRUM / AMSTRAD

### Joystick

(Vedi ST/Amiga)

### Tasti

SINISTRA	T, U ou O
DESTRA	Y, I ou P
SU	Q, W, E ou R
GIU'	A, S, D ou F
FUOCO	Z, X, C, V, B, N, M o SHIFT o BARRA SPAZ.

FINE (pausa) CTRL+ESC (Amstrad) o BREAK (Spectrum)

## SUGGERIMENTI

L'arma più potente a vostra disposizione è il missile esplosivo! E' la sola arma che distrugge i colpi dei vostri nemici. Solo i colpi dei nemici possono uccidervi, tutto il resto vi rallenta solo, tranne le bestie finali: toccarle in qualsiasi punto si rivelerà fatale.

## **COLLABORATORI**

### **ST AMIGA**

Codifica     JEFF GAMON  
Grafica       MAK COMPUTER GRAPHICS  
Sonoro       MARTIN WALKER

### **COMMODORE 64**

Codifica     MICHAEL J. ARCHER  
Grafica       MAK COMPUTER GRAPHICS  
Sonoro       MARTIN WALKER

### **SPECTRUM / AMSTRAD**

Codifica     SPIDERSOFT  
Grafica       MAK COMPUTER GRAPHICS  
Sonoro       MARTIN WALKER / SPIDER SOFT  
Prodotto da   NICK DAWSON  
Produzione   NICK GOLDSWORTHY  
Verificato da   NICK GOLDSWORTHY / RICHARD  
                 GALLAGHER  
Manuale      NICK DAWSON

A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTION IN ASSOCIATION  
WITH MARJACQ MICROS  
ATOMIC ROBO KID COPYRIGHT 1989 UPL  
LICENSED TO ACTIVISION (U.K.) LIMITED

## COLLAGE/CLAYTON

### 17 AUGUST

17 AUGUST 1989  
17 AUGUST 1989  
17 AUGUST 1989

### 18 AUGUST 1989

18 AUGUST 1989  
18 AUGUST 1989  
18 AUGUST 1989

### 19 AUGUST 1989


19 AUGUST 1989  
19 AUGUST 1989  
19 AUGUST 1989

### 20 AUGUST 1989

20 AUGUST 1989  
20 AUGUST 1989  
20 AUGUST 1989

### 21 AUGUST 1989

21 AUGUST 1989

 **ACTIVISION**

© UPL 1989

Marketed & distributed by Activision (UK) Ltd